



ANALISIS DESAIN VISUAL GOOGLE DOODLE SENIMAN INDONESIA

Abdul Rahman Prasetyo¹, Nila Rahmawati², Deryan Angger³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang
Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, 0341 551312
E-mail : prasetyo.fs@um.ac.id¹, nila.rahmawati.2001219@students.um.ac.id²,
deryan.angger.162516@students.um.ac.id³,

Abstrak

Ilustrasi Google Doodles yang mengangkat tema budaya Indonesia menarik perhatian. Salah satunya karya Google Doodle yang mengangkat tema ilustrasi para seniman-seniman Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Menganalisis visualisasi 3 karya visual ilustrasi Google Doodle Bagong Kussudiardja, Tino Sidin dan Affandi dilihat dari bentuk ilustrasi, warna, dan tipografi. 2) Menganalisis ilustrasi Google Doodle Bagong Kussudiardja, Tino Sidin dan Affandi dengan makna dan isinya. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena ingin mengkaji lebih dalam dan mendeskripsikan visual Google Doodle yang bertemakan Seniman Indonesia. Pada teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode model interaktif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yang memiliki tahapan Sumber Data, Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarik Data. Subjek penelitian ini menggunakan beberapa visual gambar ilustrasi dari 3 karya ilustrasi Google Doodle, yaitu Bagong Kussudiardja, Affandi, dan Tino Sidin. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 2 jenis ilustrasi yaitu Google Doodle Benyamin Sueb dan Google Doodle Affandi termasuk jenis ilustrasi khayalan dan Google Doodle Tino Sidin termasuk kedalam jenis ilustrasi gambar kartun. Penggunaan bentuk ilustrasi, warna, dan tipografi pada ketiga ilustrasi Google Doodle ini mempunyai makna-makna tersendiri di setiap ilustrasinya, dan tentunya berkaitan dengan isi dari tema yang diangkat pada setiap ilustrasi ketiga ilustrasi Google Doodle ini. Penggunaan tipografi ketiga ilustrasi Google Doodle ini menggunakan kelompok font Sans Serif dengan jenis font Custom Decorative Font. Karakter font yang dipilih dalam ketiga ilustrasi Google Doodle cenderung menyesuaikan dengan tema yang diangkat pada setiap ilustrasi Google Doodle.

Kata Kunci : Analisis Google Doodles, Ilustrasi Seniman Indonesia, Kajian Visual Google Doodles

Abstract

Illustrations of Google Doodles with the theme of Indonesian culture attract attention. One of them is a Google Doodle with the theme of illustrations by Indonesian artists. This study aims to: 1) Analyze the visualization of 3 Google Doodle illustrations by Bagong Kussudiardja, Tino Sidin and Affandi in terms of illustration form, color, and typography. 2) Analyze Google Doodle Bagong Kussudiardja, Tino Sidin and Affandi's illustrations with their meaning and content. The type of research used in this research is to use a qualitative descriptive approach because I want to examine more deeply and describe the Google Doodle visuals with the theme of Indonesian Artists. In the data analysis technique in this study using the interactive model method proposed by Miles and Huberman which has the stages of Data Source, Data Reduction, Data Presentation, and Data Withdrawal. The subject of this study used several visual illustrations from 3 Google Doodle illustration works, namely Bagong Kussudiardja, Affandi, and Tino Sidin. The results of this study indicate that there are 2 types of illustrations, namely Benyamin Sueb's Google Doodle and Affandi's Google Doodle including imaginary illustrations and Tino Sidin's Google Doodle including cartoon illustrations. The use of illustration shapes, colors, and typography in these three Google Doodle illustrations has its own meanings in each illustration, and of course it is related to the content of the theme raised

in each of these three Google Doodle illustrations. The typography of the three Google Doodle illustrations uses the Sans Serif font family with the Custom Decorative Font typeface. The selected font characters in the three Google Doodle illustrations tend to match the themes raised in each Google Doodle illustration.

Keywords: *Analysis of Google Doodles, Illustration by Indonesian Artists, Visual Study of Google Doodles*

1. PENDAHULUAN

Singkat Google Doodle, Doodle adalah perubahan logo Google yang asyik, mengejutkan, dan kadang spontan, untuk merayakan liburan dan peristiwa penting, serta memperingati kehidupan para seniman, pelopor, dan ilmuwan terkenal. Pada tahun 1998, bahkan sebelum perusahaan didirikan, konsep orat-oret lahir saat pendiri Google, Larry dan Sergey, bermain-main dengan logo perusahaan untuk menandakan kehadiran mereka di festival Burning Man di gurun pasir Nevada. Mereka meletakkan gambar orang sederhana di belakang huruf "o" kedua dalam kata Google, dan logo yang direvisi itu dimaksudkan sebagai sebuah pesan komikal bagi para pengguna Google bahwa pendirinya sedang "di luar kantor". Meskipun orat-oret pertama relatif sederhana, ide menghias logo perusahaan untuk merayakan acara penting telah dimulai sejak saat itu (Sichol, 2019).

Dua tahun kemudian, pada tahun 2000, Larry dan Sergey meminta webmaster Dennis Hwang, karyawan magang pada saat itu, membuat orat-oret untuk Hari Bastille. Pengguna kami menyambut dengan sangat baik atas ditunjuknya Dennis sebagai pembuat orat-oret utama di Google dan orat-oret mulai semakin sering muncul di beranda Google. Pada awalnya, sebagian besar orat-oret merayakan hari besar yang diketahui secara umum; kini, orat-oret mengangkat berbagai macam peristiwa dan hari jadi, mulai dari Ulang Tahun John James Audubon hingga Es Krim Sundae. Seiring berjalannya waktu, permintaan untuk orat-oret telah meningkat di AS dan dunia internasional. Saat ini, membuat orat-oret menjadi tanggung jawab tim ilustrator berbakat (yang kami sebut sebagai doodlers) dan insinyur. Bagi mereka, membuat orat-oret telah menjadi upaya kelompok untuk memeriahkan beranda Google dan membawa senyum ke wajah para pengguna Google di seluruh dunia.

Secara rutin, sekelompok Karyawan Google berkumpul untuk bertukar pikiran dan memutuskan acara apa yang akan dirayakan dengan orat-oret. Ide untuk orat-oret datang dari sejumlah sumber, termasuk Karyawan Google dan pengguna Google. Proses pemilihan orat-oret bertujuan untuk merayakan ulang tahun serta perayaan yang menarik dan mencerminkan kepribadian maupun kecintaan Google akan inovasi (Jessen, 2015).

Google menjadi rujukan utama setiap kali ingin mencari sesuatu hal yang selalu digunakan di perusahaan, perumahan, sekolah, kampus, atau gedung pemerintahan. Beberapa orang sering menyapa "Mbah Google", beberapa lainnya menyebut sebagai sang maha tahu. Google telah menjadi raksasa dalam kategori search engine (mesin pencari) di dunia internet, tidak hanya di Indonesia saja namun sampai dunia juga. Perkembangan pada era global yang terjadi saat ini begitu pesat dalam segala bidang diantaranya pada bidang teknologi informasi (TI) (Karaarslan, 2019). Era globalisasi memiliki peran yang besar dalam perkembangan teknologi yang begitu cepat dan lebih mempermudah penggunaannya melakukan kegiatan-kegiatan yang sebelumnya lebih sulit kini menjadi lebih mudah. Teknologi internet merupakan sumber daya informasi yang menjangkau dunia sehingga dapat diakses oleh semua orang. Fenomena ini terjadi karena antara satu komputer dengan komputer lain di dunia dapat saling berhubungan atau berkomunikasi (Prasetyo, Aruna, *et al.*, 2021). Visualisasi ulang atau penambahan atribut pada logo Google dengan tujuan untuk mengangkat tema atau isu lokal maupun global di sebuah atau banyak negara (Bhushan and Datta, 2019), , seperti yang terjadi di Indonesia pada tanggal 17 Agustus 2009 berikut:



Gambar 1. Google Doodle Perahu Naga (2023)

Google Doodle mulai dilakukan Google sejak tahun 1998 dan masih berlangsung sampai saat ini. Google Doodle mengangkat isu atau budaya yang terjadi di negara-negara tertentu maupun isu-isu global yang dapat diterima di seluruh belahan dunia sebagai isi pesan komunikasi untuk disampaikan kepada target audience yang sudah ditentukan (Belova, 2021). Google Doodle tidak hanya mengangkat isu lokal sebagai isi pesan komunikasi mereka seperti yang terjadi Indonesia, tetapi Google Doodle juga mengangkat isu global yang dipublikasikan oleh Google di seluruh dunia (Rogers, 2018).



Gambar 2. Google Doodle Tino Sidin

Setelah mengamati hasil dari karya-karya Google Doodles yang mengangkat berbagai macam tema, dari bertemakan mancanegara ataupun bertemakan lokal atau Indonesia. Salah satunya karya Google Doodle yang mengangkat tema ilustrasi para seniman-seniman rupa Indonesia seperti contoh pada gambar 1.2 Google Doodle Tino Sidin. Google merilis dan menampilkan Google Doodle Tino Sidin pada tanggal 25 November 2020 dibuat dengan bertujuan untuk merayakan ulang tahun ke-95 pelukis legendaris Indonesia Tino Sidin. Biasa dipanggil Pak Tino, cukup dikenal melalui serial televisinya Gemar Menggambar, di mana Pak Tino mengajarkan anak-anak menggambar dan memelihara bakat kreatifnya. Karena Google Doodle yang bertemakan seniman tidak setiap tahun rilis, hanya pada saat momen-momen tertentu saja maka dari itu penulis akan mengkaji beberapa hasil dari Google Doodle yang mengangkat tema para seniman Indonesia. Pembahasan penelitian ini mengenai desain visual pada karya Google Doodle yang bertema seniman di Indonesia. Tujuan penelitian ini meliputi, 1) Mendeskripsikan visualisasi 3 karya visual ilustrasi Google Doodle Bagong Kussudiardja, Tino Sidin dan Affandi dilihat dari bentuk ilustrasi, warna, dan tipografi. 2) Mendeskripsikan hasil analisis makna dan isi ilustrasi Google Doodle Bagong Kussudiardja, Tino Sidin dan Affandi.

2. METODE

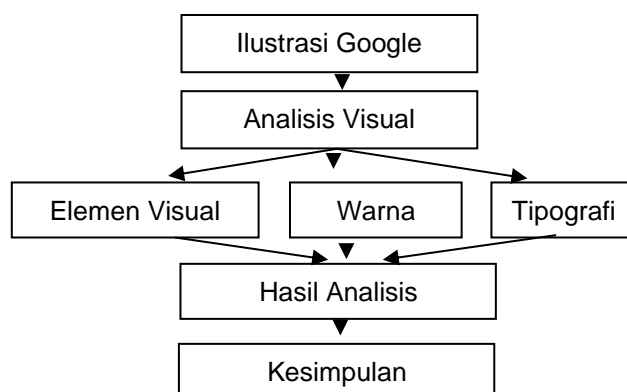
2.1. Jenis, objek, dan data Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kualitatif deskriptif. Peneliti menggunakan dua jenis sumber data yaitu data primer dan data sekunder (1) Sumber Data Primer yang digunakan oleh peneliti adalah 3 Ilustrasi Google Doodles seniman Indonesia, wawancara online dengan ilustrator Google Doodles (2) Sumber Data Sekunder yang digunakan oleh peneliti adalah jurnal ilmiah. Subyek penelitian yaitu Irman Permana selaku freelancer ilustrator Google Doodles yaitu Isa Indra Permana yang berasal dari Daerah

Istimewa Yogyakarta. Objek penelitian yaitu ilustrasi Google Doodles Benyamin Sueb, Tino Sidin, dan Afandi. Teknik pengumpulan data menggunakan 3 teknik yaitu observasi, wawancara, dan kajian dokumen. Tahap penelitian dibagi menjadi 3 tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian (Riyan Isnandar, 2013).

2.2 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan tiga teknik yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan. Untuk menguji keabsahan atau validitas data menggunakan teknik triangulasi data (Prasetyo, Rahmawati, *et al.*, 2021). Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data yang sama (Sugiyono, 2008). Data visual yang menjadi fokus penelitian yaitu 1) elemen visual, 2) Warna 3) Tipografi.



Bagan 1: Alur analisis visual Google Doodles

Sumber Data, Sumber data meliputi sumber dari data-data yang diperoleh peneliti ketika melakukan sebuah observasi dalam penelitian ini, data primer berupa karya visual Google Doodles dan data sekunder berupa data dokumen (Liu *et al.*, 2020). 2) Reduksi Data, Reduksi data meliputi langkah memilah dan mengkategorikan data yang sudah dikumpulkan sesuai dengan datanya, kemudian diperinci sampai menjadi data yang akurat. Menyajikan beberapa data langsung yang diperoleh menjadi data yang ilmiah. 3) Penyajian Data, Penyajian data berupa teks yang bersifat naratif, yaitu berupa deskripsi unsur-unsur visual yang dideskripsikan satu persatu lalu kemudian diinterpretasikan dan diuraikan sesuai dengan tinjauan tentang tujuan penelitian ini, yaitu mengenai analisis visual mulai dari, warna dan ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb, Tino Sidin dan Affandi. 4) Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi, Penarikan kesimpulan meliputi kegiatan analisis yang lebih dikhususkan pada penafsiran data yang sudah disajikan dari data yang diinterpretasikan dan diuraikan kemudian dapat ditarik kesimpulan sesuai yang diharapkan yang berkaitan dengan unsur-unsur visual ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb, Tino Sidin dan Affandi.

Peneliti melakukan triangulasi data sumber. Pertama, peneliti melakukan observasi desain visual ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb, Tino Sidin dan Affandi. Kedua, peneliti melakukan wawancara dengan para desainer yang membuat ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb, Tino Sidin dan Affandi, untuk mendapatkan data pembandingan dari data yang pertama. Dalam memastikan lebih akuratnya lagi, maka peneliti juga mengecek ke sumber data tersebut, yaitu kepada beberapa dokumen seperti buku ataupun e-jurnal yang membahas desain visual Google Doodle.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

Pada hasil dan pembahasan ini akan membahas tentang analisis data desain visual yang memfokuskan objek yang diteliti, Batasan penelitian ini akan merumuskan pada hal-hal sebagai berikut :

Penelitian ini hanya difokuskan pada Google Doodle yang bertemakan Seniman Indonesia. Yaitu terdapat 3 karya ilustrasi Google Doodle, yaitu Benyamin Sueb, Affandi dan Tino Sidin. Alasan pemilihan terhadap 3 karya ilustrasi Google Doodle ini adalah desain visual yang berbeda dan setiap karya memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Peneliti memberikan batasan menganalisis desain visual Google Doodle bertema Seniman Indonesia hanya pada visualisasi warna, tipografi, dan ilustrasi untuk memfokuskan dan memperjelas bidang yang akan diteliti. Berikut ini merupakan rincian visual Google Doodle bertema Seniman Indonesia yang akan dibahas nantinya :

Tabel 1. Daftar Google Doodle Bertema Seniman Indonesia

No.	Google Doodle Bertema Seniman Indonesia	Tanggal/Bulan/Tahun Update	Desainer
1.	Benyamin Sueb	22/September/2020	Isa Indra Permana
2.	Affandi	1/Mei/2017	Tim Google Doodle
3.	Tino Sidin	25/November/2020	Shanti Rittgers

Pada penelitian ini mengerucutkan Google Doodle yang bertemakan Seniman Indonesia yakni dengan memilih 3 ilustrasi Google Doodle, yaitu (1) Google Doodle Bagong Kussudiardja yang diupdate oleh tim Google pada tahun 2017, (2) Google Doodle Affandi yang diupdate oleh tim Google pada tahun 2017, dan (3) Google Doodle Tino Sidin yang diupdate tim Google pada tahun 2020. Dengan menampilkan visualisasi ilustrasi yang beragam dan berbeda ilustrasi yang menggambarkan setiap senimannya.

1) Profil, Google Doodle merupakan gerbang pembuka sebelum orang melakukan pencarian di Google. Coretan yang terlihat lucu, artsy, dan kadang menggemaskan. Menyesuaikan dengan tema di setiap momen, dapat berubah setiap harinya.

a. Nama : Google Doodle

b. Website : www.google.com/doodles

c. Ukuran : 1044 x 460

d. Penyusun : Tim Google Doodle, Pemimpin utama yaitu Dennis Hwang yang dibantu oleh Michael Lopez, Ryan Germick, Susie Sahim dan Jennifer Hom





3.2. Hasil Temuan Dan Pembahasan Analisis Visual 3 Ilustrasi Google Doodle Yang Bertema Seniman Indonesia



Analisis dilakukan pada 3 ilustrasi Google Doodle yang bertemakan Indonesia yaitu yang bertema Google Doodle Benyamin Sueb, Google Doodle Affandi, dan Google Doodle Tino Sidin dengan menjabarkan tiap elemen visual yang dipresentasikan pada ilustrasi Google Doodle melalui tabel analisis.



Gambar 3. Ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb

Tabel 2. Tabel Elemen Visual Google Doodle Benyamin Sueb

Elemen Visual Ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat huruf G yang berwarna biru dan dipenuhi corak setema berwarna biru. 2. Terdapat sosok ilustrasi seorang laki-laki yang memiliki kumis, memakai kopiah, berbaju kaos putih polos, mengenakan sarung di leher, dan mengenakan beberapa aksesoris seperti: gelang, cincin akik, dan sabuk.
	<p>Terdapat 2 huruf O, yang pertama dengan gambar <i>roll film</i> berwarna merah hitam yang berbentuk huruf O, dan satunya lagi gambar kompor yang berasap berwarna oren yang membentuk huruf O.</p>
	<p>Terdapat gambar terompet Betawi berwarna biru yang membentuk huruf G.</p>
	<p>Terdapat gambar ondel-ondel khas Betawi, mengenakan baju berwarna hijau, lengkap dengan aksesorisnya. Gambar ondel-ondel ini membentuk huruf L.</p>

	Terdapat gambar selendang berwarna merah yang membentuk huruf E.
	Terdapat corak-corak gambar kecil-kecil yang mengelilingi tulisan Google. Seperti : palet Lukis, nada, dan serpihan kertas.

Deskripsi analisis menjelaskan lebih mendalam analisis singkat pada tabel di sub-bab selanjutnya. Deskripsi analisis ini merupakan penjabaran dari setiap unsur-unsur visual yang terdapat pada elemen ilustrasi Google Doodle yang terdiri dari bentuk ilustrasi, warna, dan tipografi yang didalamnya terkandung adanya makna-makna tertentu yang berhubungan dengan tema Google Doodle tersebut.

Point of view dari ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb ini adalah terdapat ilustrasi sosok laki-laki yang memakai pakaian khas Betawi di dalam huruf G yaitu Benyamin Sueb. Tipografi Google pada Google Doodle ini sangat artsy dengan huruf-huruf yang terbentuk dari elemen-elemen gambar yang identik dengan sosok Benyamin Sueb ini.

Saat melakukan wawancara kepada ilustrator Google Doodle Benyamin Sueb tersebut, mengatakan bahwa terdapat makna-makna pada Google Doodle Benyamin Sueb ini disetiap tipografi mengandung makna yang menggambarkan sosok Benyamin Sueb. Salah satu seniman yang mengangkat budaya Betawi, berkarir sejak tahun 1950-an. Pada Google Doodle tersebut diawali dengan adanya ilustrasi sosok Benyamin Sueb lengkap dengan kostum Betawi didalam huruf G. Kemudian terdapat ilustrasi roll film yang membentuk huruf O menunjukkan bahwa Benyamin Sueb ini adalah sosok legendaris di perfilman. Salah satu yang paling populer adalah filmnya yang berjudul "Si Doel Anak Sekolahan". Lalu disebelahnya berdempetan dengan ilustrasi asap yang keluar dari kompor yang membentuk seperti huruf O pada bagian asap yang berdempetan dengan ilustrasi roll film, menunjukkan kompor meleduk yang dimana ilustrator mengaku terinspirasi dari lagu "Kompur Meleduk" yang mana lagu tersebut adalah salah satu ciptaan Benyamin Sueb yang populer pada masanya. Kemudian disebelahnya terdapat ilustrasi terompet Betawi yang menyerupai huruf G menunjukkan bahwa Benyamin Sueb dapat memainkan alat musik daerah Betawi tersebut. Lalu disebelahnya terdapat ilustrasi ondel-ondel khas Betawi, membentuk huruf L.

Ilustrasi ondel-ondel ini memperkuat ciri khas Betawi yang dibawa oleh Benyamin Sueb. Kemudian terdapat ilustrasi selendang yang membentuk huruf E, yang menandakan bahwa Benyamin Sueb ini jago menari yang dimana melestarikan tradisi dan budaya Betawi. Google Doodle Benyamin Sueb ini tayang pada tanggal 22 September 2020 dalam mengenang sosok penting bagi budaya Betawi di Indonesia siapa lagi kalau bukan almarhum Benyamin Sueb. Meninggal pada tanggal 5 September 1995.



Warna yang digunakan pada ilustrasi Google Doodle Benyamin Sueb menggunakan 7 hue warna, yaitu warna biru, merah, kuning, hijau, ungu, putih dan biru. Namun warna yang paling banyak digunakan adalah warna biru. Warna biru bisa diartikan sebagai langit dan laut, dan dikaitkan dengan ruang terbuka, kebebasan, intuisi, imajinasi, luas, inspirasi, dan kepekaan. Sehingga, warna biru merupakan pemilihan warna yang tepat bagi Google Doodle





Benyamin Sueb ini karena menggambarkan sosok Benyamin Sueb yang sangat menginspirasi, kreatif, dan seniman membudayakan budaya Betawi.



Gambar 4. Ilustrasi Google Doodle Affandi

Tabel 3. Tabel Elemen Visual Google Doodle Affandi

Elemen Visual Ilustrasi Google Doodle Affandi	Keterangan
	Terdapat huruf G yang berwarna oren dengan <i>background</i> berwarna hijau army dengan tipografi huruf yang dihasilkan menggunakan kuas.
	Terdapat huruf o kecil yang berwarna oren dengan <i>background</i> berwarna hijau army dengan tipografi huruf yang dihasilkan menggunakan kuas.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat gambar sosok lelaki tua berwajah tanpa ekspresi dengan rambut dan jenggot yang berantakan. 2. Terdapat lingkaran di jidat seperti membentuk huruf O.

	Terdapat huruf g kecil yang berwarna oren dengan <i>background</i> berwarna hijau army dengan tipografi huruf yang dihasilkan menggunakan kuas.
	Terdapat huruf l kecil yang berwarna oren dengan <i>background</i> berwarna hijau army dengan tipografi huruf yang dihasilkan menggunakan kuas.
	Terdapat huruf e kecil yang berwarna oren dengan <i>background</i> berwarna hijau army dengan tipografi huruf yang dihasilkan menggunakan kuas.
	<i>Background</i> keseluruhan berwarna gradasi hijau army seperti coretan yang terbentuk dari kuas.

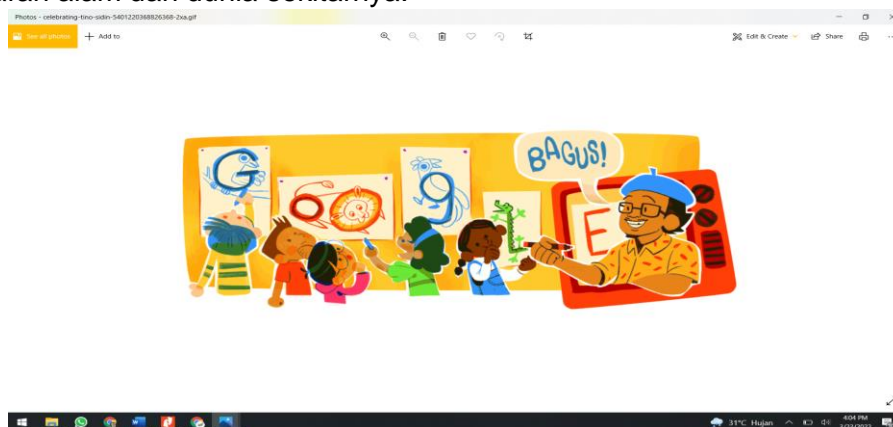
Point of view dari ilustrasi Google Doodle Affandi ini adalah terdapat ilustrasi sosok laki-laki tua berwajah tanpa ekspresi dengan rambut dan jenggot yang berantakan tepat berada ditengah ilustrasi Google Doodle, dan terdapat huruf O di jidat pada sosok laki-laki tua tersebut. Ilustrasi sosok laki-laki tua berwajah tanpa ekspresi tersebut adalah Affandi seorang pelukis yang dikenal sebagai Maestro Seni Lukis Indonesia. Tipografi Google pada Google Doodle ini sangat artsy dengan huruf-huruf yang terbentuk dari goresan kuas lukis sehingga tampak sangat begitu artsy.

Sekilas melihat Google Doodle ini sudah nampak jelas, bahwa Google Doodle ini merupakan salah satu seniman lukis, dilihat dari background hingga tipografi dan ilustrasi Affandi yang memperkuat ciri-ciri lukisan. Affandi adalah sosok legendaris di dunia seni rupa dalam Tanah Air maupun hingga sampai mancanegara. Maestro seni rupa ini memiliki nama lengkap Affandi Koesoema tersebut dikenal memiliki gaya khas yang didapat dengan cara membubuhkan cat langsung dari kemasannya ke kanvas. Kemudian menggunakan jari jemarinya untuk melukis alih-alih seperti kuasnya. Pada Google Doodle Affandi ini ilustrasi pada garis-garis ilustrasi menggambarkan goresan Affandi dengan menerapkan gaya yang mirip. Garis-garis pada goresan ilustrasi Google Doodle Affandi terlihat luwes, bersemangat

dengan warna-warna yang dulu pernah dipakainya. Mulai dari background yang terlihat seperti coretan abstrak hingga tipografi tulisan Google terlihat sangat luwes dengan gaya ekspresionisnya sangat terlihat. Mulai dari huruf G hingga Ditambah dengan adanya sosok Affandi ditengah ilustrasi Google Doodle yang menjadi *point of view* pada Google Doodle ini, sangat terlihat lukisan ekspresionis dan warna yang digunakan sama dengan karya asli yang sudah dibuat oleh sang maestro Affandi ini.

Google Doodle Affandi ini tayang pada tanggal 1 Mei 2017 dalam memperingati hari kelahiran sang maestro Affandi ini. Sang maestro Affandi Koesoema lahir pada tanggal 1 Mei 1907 yang dikenal sebagai maestro seni lukis Indonesia.

Warna yang digunakan pada ilustrasi Google Doodle Affandi menggunakan 2 warna primer yaitu warna merah dan kuning. Menggunakan warna monoton atau monotone yaitu warna hijau tua dan menggunakan warna monokrom yaitu warna merah kehitaman. Terdapat warna sekunder yaitu warna oren. Dan menggunakan warna netral yaitu putih dan hitam. Yang mendominasi pada ilustrasi Google Doodle Affandi ini adalah warna hijau tua pada warna background. Warna yang digunakan ini merupakan warna dari lukisan yang pernah dibuat oleh sang Maestro Affandi dalam karyanya dengan aliran ekspresionisme. Aliran ekspresionisme adalah aliran yang mengangkat ide bahwa seni muncul dari dalam diri seniman, bukan dari penggambaran alam dan dunia sekitarnya.



Gambar 5. Ilustrasi Google Doodle Tino Sidin

Tabel 4. Tabel Elemen Visual Google Doodle Tino Sidin

Elemen Visual Ilustrasi Google Doodle Tino Sidin	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat ilustrasi anak kecil laki-laki berambut biru, dan mengenakan baju berwarna kuning dengan garis hijau, yang sedang asyik menggambar burung berwarna biru muda. 2. Burung yang digambar terdapat garis tebal berwarna biru tua yang membentuk huruf G disela-sela badan si burung yang digambar anak kecil tersebut.

	<ol style="list-style-type: none">1. Terdapat ilustrasi 3 anak kecil, diantaranya 1 anak laki-laki mengenakan kaos berwarna oren, dan 2 anak perempuan, yang satu mengenakan <i>hoodie</i> berwarna merah muda, yang satunya lagi mengenakan baju berwarna hijau sedang menunjuk ke arah gambaran singa berwarna oren.2. Gambaran singa berwarna oren, yang membentuk huruf O pada badan bagian belakang badan singa, yang satunya lagi membentuk huruf O dibagian kepala singa.3. Terdapat gambaran ayam berwarna biru muda membentuk huruf g kecil berwarna biru tua pada bagian tubuh dan ekor ayam.
	<ol style="list-style-type: none">1. Terdapat ilustrasi anak kecil perempuan mengenakan baju kodok berwarna biru putih.2. Terdapat gambar buaya berwarna hijau yang jelas membentuk huruf L dibagian badan hingga ekor buaya.
	<ol style="list-style-type: none">1. Terdapat sosok ilustrasi laki-laki dewasa yang mengenakan kemeja berwarna oren, menggunakan topi baret khasnya berwarna biru muda. Seperti muncul keluar dari Televisi jadul. Dan mengatakan “Bagus” mengarah kepada sosok anak kecil perempuan yang ada di huruf L.2. Terdapat huruf E berwarna oren di dalam televisi tepat di sebelah kanannya sosok laki-laki dewasa tersebut.

Point of view dari ilustrasi Google Doodle Tino Sidin ini adalah terdapat ilustrasi sosok bapak didalam televisi menggunakan baju kemeja, berkacamata, dan menggunakan topi baret yang khas berwarna biru muda. Dan terdapat anak-anak yang sedang menggambar di kertas yang ditempel ditembok. Tipografi Google pada Google Doodle ini sangat unik dan kreatif. Anak-anak tersebut sedang menggambar berbagai macam hewan yang menyerupai huruf-huruf. Huruf-huruf tersebut berbentuk huruf Google, yang pertama gambar burung berwarna biru berbentuk huruf G pada garis tebalnya gambar. Kemudian disebelahnya terdapat gambar singa berwarna oren berbentuk 2 huruf O pada garis tebalnya gambar. Selanjutnya terdapat gambar ayam berwarna biru berbentuk huruf G pada garis tebalnya gambar. Lanjut disebelahnya terdapat gambar buaya berwarna hijau berbentuk huruf L pada garis tebalnya gambar. Dan yang terakhir terdapat gambar sosok bapak tersebut bernama Pak Tino Sidin

yang keluar dari dalam televisi, background di dalam televisi tersebut terdapat huruf E, dan terdapat slogan “Bagus”.

Secara keseluruhan ilustrasi Google Doodle ini mengangkat kreativitas anak-anak. Pak Tino Sidin adalah sosok yang penuh kasih sayang, nama Tino Sidin menjadi terkenal sejak acara televisi “Gemar Menggambar” yang dimana beliau mengajari anak-anak menggambar sekaligus mengasah kreativitas yang ada pada diri masing-masing anak. Pak Tino Sidin lahir pada tahun 1925 di Tebing Tinggi, Sumatera Utara. Beliau pertama kali mengajar di kampung halamannya pada usia 20an dan pada tahun 1960 beliau pergi ke Yogyakarta untuk menimba ilmu dan masuk ke Akademi Seni Indonesia atau saat ini bisa disebut Institut Seni Indonesia. Pada tahun 1962 “Gemar Menggambar” pertama kali ditayangkan di stasiun TV lokal TVRI Yogyakarta, dan pada tahun 1979 acara menggambar tersebut ditayangkan secara nasional. Setiap hari minggu sore selama satu dekade, Tino Sidin menghadirkan kegembiraan menggambar kepada anak-anak. Beliau mendorong anak-anak untuk tidak takut berbuat salah pada saat menggambar dengan slogan khasnya yaitu “Ya, Bagus”. Diluar kamera Tino Sidin menjadi seniman sukses dengan karya-karyanya yang terinspirasi dari kehidupan sehari-harinya, salah satu karya lukisannya adalah Empat Anak Main, yang menggambarkan keempat putrinya.


Google Doodle ini diilustrasikan oleh seniman berdarah campuran Indonesia-Amerika yang bernama Shanti Rittgers. Tampak Pak Tino Sidin berada di balik televisi dengan menggunakan kacamata dan topi baret khas, sambil mengatakan “Bagus” kepada anak-anak yang ditengah menggambar membentuk tulisan “Google”. Google Doodle Tino Sidin ini tayang pada tanggal 25 November 2020 dalam merayakan Tino Sidin sekaligus memperingati Hari Guru Nasional dalam rangka memperingati berdirinya Persatuan Guru Republik Indonesia yaitu pada tanggal 25 November 1945.

Warna yang digunakan pada ilustrasi Google Doodle Tino Sidin yaitu warna-warna terang dan cerah. Seperti warna primer yaitu merah kuning dan biru. Terdapat juga warna sekunder yaitu warna hijau, dan oren. Kemudian terdapat warna tersier yaitu warna macam-macam coklat, dari yang muda hingga tua. Dan menggunakan warna netral yaitu putih dan hitam. Warna yang paling dominan pada ilustrasi Google Doodle Tino Sidin adalah warna kuning karena sebagai warna background pada ilustrasi Google Doodle. Sesuai dengan temanya ilustrasi ini tampak seperti keceriaan seorang anak-anak yang tergambar dari warna-warna pada ilustrasi Google Doodle Tino Sidin yang gemar menggambar.

3.3. Analisis Tipografi

Pada bagian tipografi, ada di setiap ilustrasi Google Doodle antara lain yaitu di judul utama pada kolom diatas tempat penelusuran Google dengan tulisan “Google” yang sesuai tema perayaan Google Doodle.

Table 5. Identifikasi Tipografi Ilustrasi Google Doodle

Indikator Tipografi	Identifikasi/Gambar	Kelompok Font	Jenis Font
Judul		Sans Serif	Custom Decorative Font (picture symbols typography)

Judul		<i>Sans Serif</i>	<i>Custom Decorative Font (brush style typography)</i>
Judul		<i>Sans Serif</i>	<i>Custom Decorative Font (pure font decorative)</i>

Sesuai dengan aturan ilustrasi Google Doodle ini, mewajibkan menampilkan tipografi tulisan “Google” di setiap ilustrasi yang akan ditampilkan pada *home Google Searching*. Dimana setiap tipografi tulisan “Google” disesuaikan dengan tema Google Doodle yang akan diangkat. Yang mana desainer ilustrasi Google Doodle itu sendiri yang membuat tipografi tulisan “Google”. Tipografi dari ketiga ilustrasi Google Doodle ini menggunakan kelompok *font Sans Serif* atau kelompok font yang tidak memiliki kaki pada ujung huruf. Dan ketiga ilustrasi Google Doodle ini juga sama-sama tergolong jenis *font Custom Decorative Font*. Yang dimana semua tipografi tulisan “Google” tidak membentuk huruf yang sama dari huruf yang satu dengan lainnya dalam satu tipografi ilustrasi Google Doodle.

4. KESIMPULAN

Warna yang digunakan pada ilustrasi Google Doodle Tino Sidin yaitu warna-warna terang dan cerah. Seperti warna primer yaitu merah kuning dan biru. Terdapat juga warna sekunder yaitu warna hijau, dan oren. Kemudian terdapat warna tersier yaitu warna macam-macam coklat, dari yang muda hingga tua. Dan menggunakan warna netral yaitu putih dan hitam. Warna yang paling dominan pada ilustrasi Google Doodle Tino Sidin adalah warna kuning karena sebagai warna background pada ilustrasi Google Doodle. Sesuai dengan temanya ilustrasi ini tampak seperti keceriaan seorang anak-anak yang tergambar dari warna-warna pada ilustrasi Google Doodle Tino Sidin yang gemar menggambar. Analisis 3 ilustrasi Google Doodle yang bertema seniman Indonesia yaitu Google Doodle Benyamien Sueb, Google Doodle Affandi, dan Google Doodle Tino Sidin yang bertujuan untuk mendeskripsikan makna-makna yang terdapat dalam unsur-unsur visual pada Google Doodle tersebut berdasarkan bentuk ilustrasi dan tipografi, serta keterkaitannya dengan tema Google Doodle.

Berdasarkan analisis data, dapat dijabarkan hal-hal sebagai berikut ini: 1) Jenis pada gambar ilustrasi ketiga Google Doodle ini menggunakan 2 jenis ilustrasi yaitu Google Doodle Benyamien Sueb dan Google Doodle Affandi termasuk jenis ilustrasi khayalan dan Google Doodle Tino Sidin termasuk kedalam jenis ilustrasi gambar kartun. 2) Penggunaan bentuk ilustrasi, warna, dan tipografi pada ketiga ilustrasi Google Doodle ini mempunyai makna-makna tersendiri di setiap ilustrasinya, dan tentunya berkaitan dengan isi dari tema yang diangkat pada setiap ilustrasi ketiga ilustrasi Google Doodle ini. 3) Penggunaan tipografi ketiga ilustrasi Google Doodle ini menggunakan kelompok font *Sans Serif* dengan jenis font *Custom Decorative Font*. Karakter font yang dipilih dalam ketiga ilustrasi Google Doodle cenderung menyesuaikan dengan tema yang diangkat pada setiap ilustrasi Google Doodle. Seperti ilustrasi Google Doodle Benyamien Sueb ini menggunakan tipografi tulisan “Google” yang terbentuk dari gambar-gambar sejarah yang ada pada diri Benyamien Sueb. Ilustrasi Google Doodle Affandi ini menggunakan tipografi tulisan “Google” yang terbentuk dari goresan kuas. Dan yang terakhir ilustrasi Google Doodle Tino Sidin ini menggunakan tipografi tulisan

“Google” yang terbentuk dari gambar-gambar hewan yang sedang digambar oleh anak-anak yang menggambar pada kanvas di dinding.

DAFTAR PUSTAKA

- Belova, A. (2021) ‘Google doodles as multimodal storytelling’, *Cognition, Communication, Discourse*, (23), pp. 13–29. Available at: <https://doi.org/10.26565/2218-2926-2021-23-01>.
- Bhushan, B. And Datta, B. (2019) ‘Study of different ways of digital Branding on the Google Homepage using Google doodle’, *Asian Journal of Management*, 10(4), p. 312. Available at: <https://doi.org/10.5958/2321-5763.2019.00046.5>.
- Jessen, I.B. (2015) ‘Variations of a brand logo: Google’s doodles’, *Academic Quarter | Akademisk kvarter*, pp. 66–82. Available at: <https://doi.org/10.5278/ojs.academicquarter.v0i10.2772>.
- Karaarslan, F. (2019) *Glocal Culture Policies and Social Memory: The Google Doodle Example, Handbook of Research on Examining Cultural Policies Through Digital Communication*. IGI Global. Available at: <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-6998-5.ch004>.
- Liu, Y.-C. *Et al.* (2020) ‘Development of User-Drawn Doodles for Communication and Reporting of Dietary Intake in Health Management’, in T. Ahram et al. (eds) *Human Interaction, Emerging Technologies and Future Applications II*. Cham: Springer International Publishing (Advances in Intelligent Systems and Computing), pp. 452–458. Available at: https://doi.org/10.1007/978-3-030-44267-5_68.
- Prasetyo, A.R., Aruna, A., *et al.* (2021) ‘Incubation and Optimization of Visual Assets of Micro-Start-Ups Through Asset-Based Community Development Design Training’, *EDUTECH : Journal of Education And Technology*, 4(4), pp. 675–690.
- Prasetyo, A.R., Rahmawati, N., *et al.* (2021) ‘The Development of a Virtual Module Based on the Infographic Dynamics of Art Materials’, *kne Social Sciences*, pp. 178–185. Available at: <https://doi.org/10.18502/kss.v5i6.9193>.
- Riyan Isnandar, A. (2013) *Analisis dan persepsi visual tipografi pada logo band forgotten*. Diploma. Universitas Komputer Indonesia. Available at: <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?Mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-atangriyan-31974> (Accessed: 27 July 2021).
- Rogers, R. (2018) ‘Aestheticizing Google critique: A 20-year retrospective’, *Big Data & Society*, 5(1), p. 2053951718768626. Available at: <https://doi.org/10.1177/2053951718768626>.
- Sichol, L.B. (2019) *From an Idea to Google*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Sugiyono (2008) *Metode penelitian pendidikan:(pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Alfabeta.